

NASKAH PUBLIKASI

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN
MENGUNAKAN METODE *TEAM GAME TOURNAMENT*
PADA SISWA KELAS V SDIT AROFAH BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat
Sarjana S-1 PGSD



AGUNG NUGROHO
A 54C090008

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2012**

PENGESAHAN

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN
MENGUNAKAN METODE *TEAM GAME TOURNAMENT*
PADA SISWA KELAS V SDIT AROFAH BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2012**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

AGUNG NUGROHO

A 54C090008

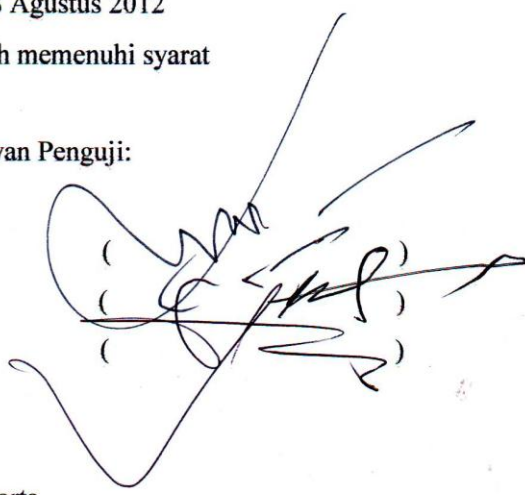
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 28 Agustus 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Drs. Suwarno, M.Pd.
2. Drs. Saring Marsudi, M.Pd.
3. Drs. Joko Suwandi, M.Pd.



Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Drs. H. Sofyan Anif, M.Si.

ABSTRAK

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MENGUNAKAN METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS V SDIT AROFAH BOYOLALI TAHUN AJARAN 2012/2013

Agung Nugroho, A 54C090008, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
(PGSD),
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2012, 49 halaman

Penelitian ini merupakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran Metode *Team Game Tournament*. Subjek yang melakukan tindakan adalah peneliti bekerjasama dengan guru kelas V. Subyek yang dikenai tindakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V, SDIT Arofah Boyolali, Kabupaten Boyolali. Tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing siklus sebanyak dua pertemuan. Data diperoleh melalui tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Untuk kesinambungan dan kedalaman dalam pengajaran, data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan metode alur. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa sebelum tindakan siswa yang mendapat nilai di atas KKM (62) ada 11 siswa (46%) dan siswa yang belum mencapai KKM ada 13 siswa (54%), setelah tindakan siswa yang mencapai KKM ada 23 siswa (96%) dan siswa yang belum mencapai KKM hanya ada 1 siswa (4%).

Kata kunci : *Pembelajaran Metode Team Game Tournament dan Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana atau wahana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat.

Pembelajaran tersebut diatas juga terjadi di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Arofah Boyolali. Dimana kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru. Guru mengajar dengan menerangkan, memberi contoh soal dan memberi soal. Ini membuat pelajaran menjenuhkan dan membuat siswa tidak semangat dan keaktifan belajar siswa pun rendah. Pembelajaran seperti itu nampaknya kurang tepat untuk perkembangan mental siswa Sekolah Dasar yang umumnya mereka masih suka bermain.

Proses pembelajaran yang baik harus mampu mengantarkan siswa mencapai ketuntasan belajar, dalam penelitian ini jumlah minimal siswa yang diharapkan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 90% dari jumlah anak. Berdasarkan data awal yang diperoleh ternyata hanya 46% dari jumlah siswa yang mencapai KKM seperti yang ditetapkan sekolah yaitu 62. Hal ini menunjukkan adanya masalah dalam proses belajar-mengajarnya karena lebih dari setengah dari jumlah siswa tidak mencapai KKM.

Salah satu metode dalam model pembelajaran kooperatif adalah Team Games Tournamen (TGT). TGT pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam metode ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4 atau 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Dengan menggunakan TGT maka siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan.

Keberhasilan dalam proses belajar matematika sangat ditentukan oleh ketepatan guru dalam memilih metode yang digunakan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti memilih judul: "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Metode Team Game Tournament Pada Siswa Kelas V SDIT Arofah Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDIT Arofah Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDIT Arofah Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013 dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan khasanah pengetahuan tentang metode pembelajaran TGT.
- b. Sebagai pendukung dan penguat terhadap teori-teori yang sudah ada sehubungan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu penggunaan metode TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, terutama terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.
- b. Bagi guru matematika, metode pembelajaran TGT dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
- c. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat mendorong siswa lebih aktif dalam mengikuti proses belajar-mengajar.

- d. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.

LANDASAN TEORI

Kajian Teori

1. Keaktifan Belajar

Pendidikan tradisional sebenarnya belum hilang dari dunia pendidikan kita, utamanya dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru menjelaskan materi secara mendetail, sedangkan para siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan mandiri dianggap tidak ada maknanya karena guru adalah orang yang serba tahu dan menentukan segala hal yang dianggap penting untuk siswa. Cara penyampaian materi lebih mudah pelaksanaannya bagi guru dan tidak ada masalah maupun kesulitan. Guru cukup mempelajari materi dari buku, lalu disampaikan kepada siswa. Di sisi lain, siswa hanya bertugas menerima dan mendengarkan materi yang disampaikan guru, mereka diam dan bersikap pasif.

Dengan adanya berbagai temuan dan pendapat, menyebabkan pandangan terhadap siswa berubah. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif (Hisyam Zaini dkk, 2008: 24). Dengan belajar aktif, kegiatan pembelajaran akan lebih berpusat kepada siswa yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Siswa yang cenderung diam akan terpancing untuk bergerak. Pembelajaran ini tidak hanya melibatkan mental siswa, akan tetapi juga melibatkan fisik siswa.

2. Hasil Belajar

Di dalam istilah hasil belajar, terdapat dua unsur di dalamnya, yaitu unsur hasil dan unsur belajar. Hasil merupakan suatu hasil yang telah dicapai pembelajar dalam kegiatan belajarnya (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya), sebagaimana dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (1995: 787). Dari pengertian ini, maka hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang

diberikan oleh guru. Belajar itu sebagai suatu proses perubahan tingkah laku, atau memaknai sesuatu yang diperoleh. Akan tetapi apabila kita bicara tentang hasil belajar, maka hal itu merupakan hasil yang telah dicapai oleh si pebelajar.

Istilah hasil belajar mempunyai hubungan yang erat kaitannya dengan prestasi belajar. Sesungguhnya sangat sulit untuk membedakan pengertian prestasi belajar dengan hasil belajar. Ada yang berpendapat bahwa pengertian hasil belajar dianggap sama dengan pengertian prestasi belajar. Akan tetapi lebih dahulu sebaiknya kita simak pendapat yang mengatakan bahwa hasil belajar berbeda secara prinsipil dengan prestasi belajar. Hasil belajar menunjukkan kualitas jangka waktu yang lebih panjang, misalnya satu cawu, satu semester dan sebagainya. Sedangkan prestasi belajar menunjukkan kualitas yang lebih pendek, misalnya satu pokok bahasan, satu kali ulangan harian dan sebagainya. Nawawi (1981: 100) mengemukakan pengertian hasil adalah sebagai berikut: Keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu.

3. Metode *Team Game Tournament* (TGT)

a. Pengertian Metode TGT

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

b. Tujuan dari Metode TGT

Agar siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar dengan hasil yang memuaskan dan mampu berfikir lebih maju

serta memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Metode ini juga tidak mengharapakan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran akan tetapi melalui metode TGT siswa menjadi aktif berkomunikasi, berfikir luas serta memungkinkan siswa dapat belajar dengan menyenangkan.

c. Fungsi Metode TGT

Metode pembelajaran TGT merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian secara ilmiah. Metode ini tidak mengharapakan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran akan tetapi melalui metode TGT siswa aktif lebih maju serta memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Suharno, dkk (2006:45) metode *Team Games Tournament* melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

e. Kelebihan dan Kelemahan Metode Team Game Tournament (TGT)

1) Kelebihan Metode Team Game Tournament (TGT)

Kelebihan TGT Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan Menurut (Suarjana 2000:10) dalam (Istiqomah : 2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.

- c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
 - d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan aktif.
 - e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
 - f) Motivasi belajar lebih tinggi.
 - g) Hasil belajar lebih baik.
 - h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
- 2) Kelemahan Metode Team Game Tournament (TGT)

Kelemahan TGT Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan Menurut (Suarjana 2000:10) dalam (Istiqomah : 2006) yang merupakan kelemahan dari pembelajaran TGT antara lain:

a) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b) Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Beny Meilon (2009) tentang pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament dalam pembelajaran matematika pokok bahasan bangun ruang ditinjau dari kemandirian

siswa menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemandirian dan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Dyah Widiastuti (2009) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa melalui metode Snow Balling selain terjadi peningkatan keaktifan siswa juga terjadi peningkatan prestasi belajar matematika siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Choirul Anwar (2008) menyimpulkan bahwa penerapan pendekatan CTL dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dwi Puspita Sari (2008) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dan pemahaman konsep pengukuran melalui pendekatan Problem Posing.

Berdasar pada hasil-hasil penelitian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas dan juga strategi pembelajaran yang digunakan. Adanya keterkaitan dalam penelitian tersebut dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini sehingga penelitian ini ditekankan pada peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Kerangka Pemikiran

Keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika masih kurang dan hampir tidak mendapatkan perhatian dari berbagai pihak yang terkait dengan dunia pendidikan. Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika kurang optimal karena dalam proses pembelajaran, guru cenderung untuk memberitahu segala sesuatu kepada siswa sehingga pola pikir siswa menjadi pasif. Rendahnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika mengakibatkan prestasi belajar juga kurang baik.

Setiap guru harus terus berusaha untuk mengembangkan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan yaitu *Team Game Tournament*.

Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran ini mampu membuat siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika. Apabila keaktifan belajar telah tumbuh dalam diri siswa maka hasil siswa juga akan semakin baik.

Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir tersebut adalah “Setelah dilakukan metode pembelajaran *Team Game Tournament* pada pembelajaran matematika, maka ada peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDIT Arofah Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013”.

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDIT Arofah Boyolali kelas VB yang terletak di Jl. Jambu No.5 Siswodipuran Boyolali.

2. Waktu

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei sampai bulan Agustus tahun 2012.

B. Subyek dan Obyek Penelitian

1. Subyek Penelitian

a. Guru

Dalam penelitian ini subyek yang melakukan tindakan adalah guru kelas VB SDIT Arofah Boyolali tahun ajaran 2012/2013, yang bernama AGUNG NUGROHO.

b. Siswa

Dalam penelitian ini subyek yang dikenai tindakan adalah siswa kelas VB SDIT Arofah Boyolali tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar matematika kelas VB SDIT Arofah Boyolali tahun 2012 dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament*.

C. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian ini , indikator yang harus dicapai oleh siswa adalah adanya peningkatan aktifitas dan hasil belajar pada mata pelajaran

matematika dengan kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 62. Jadi sekurang-kurangnya 90 % siswa kelas VB SD SDIT Arofah Boyolali kecamatan Boyolali kabupaten Boyolali mendapatkan nilai ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 62 dalam mata pelajaran matematika .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Tindakan Kelas Siklus I

Pada akhir tindakan kelas baik pertemuan I maupun pertemuan II siswa diberi tugas secara individu untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar pada tindakan kelas siklus I ini sudah cukup bagus, meskipun baru 3 siswa yang memperoleh hasil maksimum dan hanya 4 siswa yang belum mencapai KKM. Hasil belajar siswa pada pokok bahasan penjumlahan bilangan bulat siswa yang mendapat nilai lebih dari 62 sebanyak 20 siswa sedangkan yang lainnya mendapat nilai kurang dari 62. Oleh karena itu dilanjutkan pada tindakan kelas siklus ke II yang diharapkan mampu lebih meningkatkan lagi hasil belajar siswa.

b. Tindakan Kelas Siklus II

Pada tindakan kelas Siklus II ini kegiatan pembelajaran sudah mulai berjalan lancar dan mengalami peningkatan. Hasil belajar pada tindakan kelas siklus II ini sudah bagus dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 90%, hanya ada 1 siswa yang nilainya di bawah 62 dan siswa yang mendapat nilai 100 ada 7 anak.

Pembahasan

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode Pembelajaran TGT.

Menurut Sardiman (2001:37) mengemukakan bahwa tujuan belajar itu adalah ingin mendapat pengetahuan, keterampilan dan pemahaman sikap mental atau nilai –nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar, maka hasil belajar itu meliputi : (1) Hal ihwal keilmuan dan pengetahuan konsep atau fakta (kognitif), (2) Hal ihwal personal, kepribadian

atau sikap (afektif), (3) hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

Tindakan kelas yang dilakukan selama penelitian adalah bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa pada tema pekerjaan yang menghasilkan melalui pembelajaran Tematik. Pada setiap akhir tindakan, siswa diberi tugas mandiri yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat ditinjau dari nilai siswa dalam mengerjakan soal – soal yang diberikan disetiap akhir tindakan. Dalam penelitian ini siswa dikatakan berhasil jika mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 62. Jumlah siswa yang mendapat nilai diatas 62 sebelum putaran dimulai ada 11 anak sedangkan pada putaran terakhir hamper semua siswa siswa yaitu 23 anak yang memperoleh nilai diatas 62 dan hanya ada 1 anak yang belum mencapai KKM untuk mata pelajaran matematika yang menggunakan metode pembelajaran TGT.

Pemberian tugas mandiri berupa tes soal setelah dilakukan pembelajaran diberikan secara berangsur mulai dari soal yang mudah hingga ke tingkat yang lebih sulit. Dalam hal ini hasil belajar digunakan sebagai alat untuk memacu diri agar meraih sesuatu yang diinginkan secara maksimal. Hasil belajar yang sering dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu dan secara sadar telah menjadi sebuah kebutuhan bagi para siswa

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Metode *Team Game Tournament*

Penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDIT Arofah

Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013. Adapun perbaikan yang terjadi antara lain yaitu:

- a) Semula guru kurang mampu dalam mengkondisikan kelas menjadi lebih baik dan efektif dalam mengkondisikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
- b) Adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat, efektif dan maksimal.
- c) Pengelolaan waktu yang lebih baik dengan melihat beban materi, kondisi siswa, dan kondisi lingkungan yang ada.

Adanya perbaikan dalam tindak mengajar yang dilakukan oleh guru akan membawa pengaruh terhadap tingkat keberhasilan siswa dalam belajar.

2. Hasil Belajar Siswa

Melalui langkah-langkah pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan metode TGT yaitu: presentasi kelas, pembagian kelompok, permainan kelompok, pertandingan antar kelompok, dan penghargaan kelompok, maka hasil belajar siswa meningkat, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa. Tingkat ketuntasan siswa mengalami kenaikan dari 11 siswa pada kondisi awal, 20 siswa pada siklus I dan 23 siswa pada Siklus II. Siswa yang belum mencapai KKM juga semakin menurun, jika pada kondisi awal ada sebanyak 13 siswa yang belum mencapai KKM, 4 siswa pada siklus I dan 1 siswa yang nilainya dibawah KKM pada siklus II.

B. Implikasi

Kesimpulan butir pertama memberi implikasi bahwa dengan perbaikan cara mengajar dan penyampaian bahan ajar akan berpengaruh pada kegiatan belajar yang dilakukan siswa.

Kesimpulan butir kedua memberikan implikasi bahwa dengan pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* akan meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui metode pembelajaran *Team Game Tournament*, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika.
- b. Guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament* agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan serta tidak timbul kebosanan pada siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya mengadakan pelatihan secara rutin dan berkesinambungan tentang metode-metode pembelajaran yang aktif dan kreatif agar pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Salah satu metode tersebut adalah *Team Game Tournament* (TGT).

3. Bagi Peneliti Lain

Hendaknya penelitian ini dapat dijadikan khazanah ilmu pengetahuan dan menjadi referensi dalam penelitian yang dilaksanakannya.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, Choirul. 2008. *Upaya meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Contextual teaching and learning (CTL)*. Surakarta: (Skripsi) FKIP UMS (Tidak Dipublikasikan)

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Badan Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi KTSP 2006*. Jakarta: Kemendiknas.

- Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Moelong, Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nuharini, Dewi & Tri Wahyuni. 2008. *Matematika Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Puspita Sari, Dwi. 2009. *Pengaruh Metode Pembelajaran Snow Balling dalam Pembelajaran Matematika*. Surakarta: (Skripsi) FKIP UMS.
- Silberman, Mel. 2001. *Active Learning*. Yogyakarta: Yappendis.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 1994. *Cooperative Learning*. New York :Longman.
- Suhardjono. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Kegiatan Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suharno. 2006. *Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw dan Team Game Tournament*. Surakarta: UNS Press.
- Tirtonegoro, Sutratinah. 2001. *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*. Yogyakarta: PT Bumi Aksara
- Uzer Usman, Moh. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widiastuti, Dyah. 2009. *Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode Snow Balling*. Surakarta: (Skripsi) FKIP UMS (Tidak Dipublikasikan)
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Zuhairni. 1997. *Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament*. Surakarta: UNS Press.